

**PERSEPSI GURU TERHADAP PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA  
SISWA KELAS IV SDN 12 MANURUNGE KECAMATAN  
TANETE RIATTANG KABUPATEN BONE**

Andi Dewi Ermawati S.  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FIP Universitas Negeri Makassar  
e-mail: [aqhyladewi@gmail.com](mailto:aqhyladewi@gmail.com)

*Abstrak*

*Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dan kendala-kendala dalam menerapkan metode Role Playing dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Data penelitian diperoleh melalui angket dan wawancara. Teknik analisis data adalah data reduction, data display, conclusion drawing/verification. Hasil penelitian ini menunjukkan metode Role Playing efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara hal tersebut terlihat secara langsung oleh guru di mana terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diterapkan dan setelah diterapkan siswa mampu mengolah ide, mengemukakan ide dan mempertanggungjawabkan idenya. Pada saat diterapkan siswa jauh lebih bersemangat dalam pembelajaran. Kendala yang dialami pada saat penerapan metode Role Playing yaitu pada pemilihan topik yang kurang tepat akan sangat berpengaruh pada simulasi nantinya, terkadang siswa terlena dalam simulasi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan waktu di mana masih banyak kelompok yang akan simulasi dan siswa yang berlatih untuk perannya masing-masing namun waktu yang tersedia tidak cukup. Kendala-kendala tersebut masih bisa diatasi oleh guru. Maka dari itu menerapkan metode Role Playing sudah tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan metode Role Playing ini sudah diterapkan dengan baik dan memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan berbicara siswa sehingga siswa mampu untuk mengolah ide, mengemukakan ide dan mempertanggungjawabkan idenya.*

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Keterampilan berbicara, Bahasa Indonesia

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya. Pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara, maka dari itu pendidikan

sangatlah penting bagi manusia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan harus direncanakan dengan sebaik-baiknya agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan sejalan dengan itu dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (h. 151).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut keterampilan yang kita miliki untuk mengikuti perkembangan zaman. Keterampilan sangat dibutuhkan dalam berpikir dan berinovasi untuk mengikuti perkembangan yang ada. Sebagai penerus bangsa siswa harus mengikuti perkembangan yang terjadi saat ini dan juga harus dipersiapkan untuk menghadapi segala bentuk perkembangan yang akan terjadi dimasa yang akan datang. Siswa harus mampu mengembangkan keterampilan yang dimiliki dengan berlatih secara terus menerus agar keterampilan tersebut dapat meningkat. Sejalan dengan pendapat (Sa'ud, 2018) menyatakan bahwa:

Lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik (h. 2).

Sekolah dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan yang memberikan siswa kemampuan dasar. Kemampuan dasar tersebut meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, berhitung, serta pengetahuan dan keterampilan dasar lainnya yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa. Kemampuan dasar tersebut diajarkan melalui mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yaitu, Bahasa Indonesia, Matematika, Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni, dan Pendidikan Jasmani.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Isharyani (2014) adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi dan mempunyai kemampuan yang baik dan benar sesuai dengan etika dan kesopanan.

Fungsi mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut Hanifah dan Julia (2014) adalah sebagai pembinaan kesatuan dan persatuan, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan Iptek dan Seni, mengembangkan kemampuan bernalar serta memupuk dan mengembangkan kecakapan manusia dalam berpikir. Pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan manusia untuk berbagi pengalaman, berkomunikasi untuk meningkatkan kemampuan intelektual manusia dalam menghadapi perkembangan zaman.

Bahasa Indonesia memiliki empat jenis keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat

keterampilan tersebut dapat digunakan tidak hanya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia saja melainkan berguna untuk mata pelajaran lainnya dan kehidupan manusia. Keterampilan tersebut memiliki keterkaitan antara satu keterampilan dengan keterampilan lainnya. Dengan mempelajari keterampilan menyimak dapat meningkatkan keterampilan berbicara, dengan mempelajari keterampilan menyimak dan berbicara dapat meningkatkan keterampilan membaca, dan dengan mempelajari keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca dapat meningkatkan keterampilan menulis.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara menjadi hal yang sangat penting bagi manusia dalam berkomunikasi karena akan mempengaruhi keberlangsungan komunikasi tersebut. Keterampilan berbicara menjadi penunjang bagi manusia dalam menyampaikan informasi agar sampai dengan baik dan benar kepada penyimak. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik akan memiliki kemudahan dalam bergaul baik di rumah, di sekolah, di kantor, atau tempat lainnya.

Keterampilan berbicara dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi. Terbatasnya keterampilan berbicara akan mengganggu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima pesan). Nugraheni (2012) menjelaskan keterampilan berbicara pada hakikatnya juga mempunyai tujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi kedepannya.

Kepercayaan diri menjadi penunjang dalam berbicara sehingga guru harus mampu memotivasi siswa agar percaya diri dalam berbicara (Iskandarwassid & Sunendar, 2011) mengatakan bahwa keterampilan ini juga didasari oleh “kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain”(h. 241). Siswa harus meyakinkan dirinya bahwa ia mampu untuk berbicara dengan baik dan benar. Keterampilan ini juga dapat menghilangkan masalah-masalah yang dialami siswa seperti rasa malu dan kurang percaya diri. Masalah tersebut akan sangat berdampak nantinya pada kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi dari wawancara terbatas keterampilan berbicara siswa termasuk kategori tinggi di mana siswa dapat mengolah ide, menyampaikan ide dan mempertanggungjawabkan idenya. Upaya dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa, guru menerapkan berbagai cara yaitu dengan memberikan motivasi kepada siswa sehingga kepercayaan diri siswa meningkat, memberikan latihan khusus kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan berbicaranya dan menerapkan metode *Role Playing*. Menurut Mudlofir dan Evi (2015) menjelaskan metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas yang diatur dan dibimbing sedemikian rupa dengan bantuan guru. Adapun prosedur *Role Playing* menurut Uno (2010) yaitu:

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan (h. 26).

Pengertian dan prosedur *Role Playing* di atas menjadikan semua siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam memainkan peran yang telah diberikan. Oleh karena itu, peneliti menarik untuk mengetahui persepsi guru terhadap penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Isnani yakni peningkatan keterampilan berbicara melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates Kabupaten Kulon Progo pada tahun 2013 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* sebesar 88% dan artikel ilmiah mahasiswa Anisa Haryati dkk. dengan judul penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari pencapaian hasil belajar siswa sebesar 23% menjadi 91% pada siklus II. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan topik yang sama dengan judul “Persepsi Guru Terhadap Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Metode *Role Playing***

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Darmadi (2017) metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Siswa nantinya akan memerankan sebuah peran berdasarkan topik yang telah ditentukan dengan bantuan guru. Siswa akan melatih dirinya untuk lebih percaya diri ketika memainkan peran tersebut. Sejalan dengan pendapat Uno dan Nurdin (2013) bahwa “metode bermain peran sengaja dirancang untuk memecahkan masalah yang ada diawali dengan kasus, lalu akan ada yang berperan sesuai kasus untuk menyelesaikan masalah”(h. 100). *Role Playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, bukan tentang bagaimana siswa dalam memainkan peran tetapi menekankan pada masalah yang diangkat dalam pertunjukkan. Bagaimana nantinya siswa memecahkan masalah yang diangkat dalam pertunjukkan.

### **Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa di SD**

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas

siswa. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut kurikulum SD yaitu: (1) siswa mampu untuk berkomunikasi baik secara efektif maupun efisien sesuai dengan etika yang ada baik lisan maupun tulisan, (2) siswa mampu menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (3) siswa mampu memahami bahasa Indonesia hingga menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan social, (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya intelektual manusia Indonesia (Resmini, 2009).

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI menurut Hidayah (2015) sebagai berikut:

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI meliputi kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (h. 193).

Empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis memiliki hubungan satu sama lain. Ketika siswa mempelajari keterampilan menyimak maka akan berpengaruh pula pada keterampilan berbicara, begitupun selanjutnya dengan mempelajari keterampilan menyimak dan berbicara siswa akan mampu untuk membaca dan menulis.

### **Keterampilan Berbicara**

Keterampilan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang didapat tidak secara langsung. Menurut Tarigan (2015) “keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan”(h. 1). Keterampilan juga diartikan kemampuan seseorang dalam mengolah akal dan kreatifitasnya untuk mengerjakan sesuatu. Jika kemampuan tersebut terus dilatih maka akan menghasilkan sebuah nilai yang memuaskan.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih maka semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tarigan (2015) mengemukakan “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”(h. 16). Jadi dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan kemampuan menyampaikan kata-kata dengan artikulasi yang jelas dan ekspresi yang tepat.

### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Yusuf (2014) mengemukakan bahwa:

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, symbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; focus dan multimetode,

bersifat alami dan holistic; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (h. 329).

Menurut Sugiyono (2015) untuk pengambilan sampel sumber data pada penelitian kualitatif dapat dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Selanjutnya Creswell (Raco, 2020) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pencarian makna secara holistic untuk memahami suatu gejala sentral yang disajikan secara naratif. Dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Penelitian dengan judul persepsi guru terhadap penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, merupakan jenis penelitian deskriptif. Moleong (2015) mengemukakan bahwa “deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka”(h. 11). Selain itu, Mukhtar (2013) “metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu”(h. 10). Penelitian ini akan berisi data-data untuk memberikan gambaran dari persepsi guru terhadap penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

## **TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Metode *Role Playing* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa hal tersebut berdasarkan fakta yang guru liat dan rasakan setelah lebih dari 1 kali menerapkan metode ini. Peningkatan yang signifikan, sangat terlihat berbeda di mana siswa yang tadinya tidak tertarik pada pembelajaran jadi bersemangat, antusias siswa dalam berlatih perannya, siswa jadi lebih ekspresif dan mampu bersosialisasi dengan teman dan gurunya, serta siswa jadi mampu mengolah ide, mengemukakan ide dan mempertanggungjawabkan idenya.

Berdasarkan angket dan wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kendala dalam penerapan metode *Role Playing* ada dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Pada aspek guru pemilihan topik atau masalah yang kurang tepat akan sangat berpengaruh dalam simulasi, guru kurang menguasai prosedur atau langkah-langkah metode *Role Playing* sehingga tidak terlaksana dengan baik, dan juga waktu yang terbatasi sehingga dalam penerapannya kurang matang maka simulasi tidak dapat berjalan dengan baik. Pada aspek siswa terkadang terlena dengan simulasi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, siswa kurang percaya diri dan malu untuk memerankan adegan tertentu saat simulasi, siswa yang berebutan untuk memainkan peran yang sama, pemberian latihan kepada siswa untuk memerankan

perannya dengan waktu yang terbatas. Jadi, dalam penerapannya guru harus terlebih dahulu menguasai langkah-langkah metode *Role Playing* agar dalam penerapannya nantinya segala kendala yang ada dapat diminimalisir.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia baiknya diterapkan dalam pembelajaran yang menarik bagi siswa. Bahasa Indonesia di SD adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bangsa Indonesia.

Salah satu yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah dengan memberikan pemecahan masalah terhadap permasalahan yang menghambat siswa. Maka dari itu peran guru sangat penting untuk memahami hal yang menghambat siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicaranya. Setelah memahami hal tersebut guru memberikan pemecahan masalah yang dialami siswa sehingga keterampilan berbicaranya kurang contohnya ketika siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan idenya maka guru harus mampu memberikan motivasi dan latihan kepada siswa sehingga lebih percaya diri untuk menyampaikan idenya. Berdasarkan informasi dari guru kelas IV mengenai keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *Role Playing*. Sebelum diterapkan metode *Role Playing* siswa cenderung diam bila guru mengajukan pertanyaan, siswa berbicara seperlunya saja, siswa belum mampu mengolah ide, mengemukakan ide serta mempertanggungjawabkan idenya. Keterampilan berbicara tidak ada begitu saja namun perlu latihan secara berkala agar dapat berkembang. Keterampilan diperoleh dengan jalan praktik. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015, h.1) “keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan”. Dan setelah diterapkan siswa jadi lebih percaya diri, bersemangat dalam pembelajaran, mampu mengolah ide, mengemukakan ide dan mempertanggungjawabkan idenya.

Guru memberikan kesempatan siswa untuk berlatih dan praktik berbicara secara langsung dan merancang pembelajaran yang secara berkala sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan yang dilatihkan kepada siswa dalam melatih keterampilan berbicara siswa menurut Abidin (2013, h. 244) “bermain peran, berbagai bentuk diskusi, wawancara, bercerita (pengalaman diri: pengalaman hidup, pengalaman membaca), pidato, laporan lisan, membaca nyaring, merekam bicara, bermain drama”. Dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sudah tepat. Pemberian motivasi kepada siswa juga sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa agar dapat mengemukakan pandangan dan pendapatnya sehingga terbentuk kebiasaan memperhatikan, memahami dan menanggapi secara kritis pembicaraan.

Kegiatan berbicara berlangsung apabila setidaknya ada dua orang yang berinteraksi atau dengan kata lain seorang pembicara berhadapan dengan seorang lawan bicara atau pendengar. Kegiatan berbicara dapat bermakna jika informasi dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara. Oleh karena itu, seorang pembicara sebaiknya menguasai aspek-aspek keterampilan berbicara. Aspek-aspek keterampilan berbicara yang dimaksud yaitu ketepatan vokal dan konsonan yang

diucapkan, penekanan suku kata dan naik turunnya suara, urutan kata yang disampaikan, serta pemahaman siswa terkait bahasa yang digunakan dalam berbicara.

Guru sebaiknya mempertahankan pembelajaran dengan metode *Role Playing* agar aspek-aspek keterampilan berbicara yang telah dimiliki siswa dapat meningkat. Aspek-aspek yang belum dikuasai siswa dapat diberikan penjelasan kembali agar siswa lebih memahami dan menguasai aspek-aspek tersebut. Penerapan metode *Role Playing* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa berdasarkan angket dan wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama wali kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing* di mana siswa sudah mampu mengolah ide, menyampaikan ide dan mempertanggungjawabkan idenya. Selain dengan menerapkan metode *Role Playing*, pemberian motivasi kepada siswa juga sangat penting agar meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan juga memberikan latihan khusus kepada siswa untuk melatih kembali keterampilan berbicaranya.

Peran guru dalam penerapan metode *Role Playing* sangatlah penting. Guru harus menguasai prosedur metode *Role Playing* sebelum menerapkannya. Dalam menentukan topik permasalahan yang akan disimulasikan guru harus memperhatikan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa juga topik yang mudah dan segar diingatan siswa. Menggali informasi dari siswa terkait topik permasalahan yang akan disimulasikan akan melatih siswa untuk berfikir dan menyampaikan informasinya. Siswa tidak hanya berlatih untuk perannya masing-masing tapi juga bertanggung jawab akan perannya. Setelah simulasi dilakukan, siswa akan berdiskusi mengenai cerita, jalan cerita dan pemecahan masalah dalam simulasi. Setelahnya siswa bersama guru membuat kesimpulan dari simulasi yang telah dilaksanakan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa persepsi guru terhadap penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN 12 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone yaitu, dalam menerapkan metode *Role Playing* guru terlebih dahulu harus menguasai langkah-langkah atau prosedur metode *Role Playing*.

Peran guru sangatlah penting dalam penerapannya, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penerapannya yaitu dalam pemilihan topik permasalahan yang akan disimulasikan. Metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa hal ini berdasarkan pengamatan langsung oleh guru di mana terdapat perbedaan yang signifikan sebelum diterapkannya dan setelah diterapkan metode *Role Playing*. Siswa lebih aktif dalam kelas dan antusias dalam pembelajaran dan mampu mengolah ide, mengemukakan ide dan mempertanggungjawabkan idenya.

Kendala dalam penerapan metode *Role Playing* ada dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Pada aspek guru pemilihan topik atau masalah yang



kurang tepat akan sangat berpengaruh dalam simulasi, guru kurang menguasai prosedur atau langkah-langkah metode *Role Playing* sehingga tidak terlaksana dengan baik, dan juga waktu yang terbatasi sehingga dalam penerapannya kurang matang maka simulasi tidak dapat berjalan dengan baik. Pada aspek siswa terkadang terlena dengan simulasi sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, siswa kurang percaya diri dan malu untuk memerankan adegan tertentu saat simulasi, siswa yang berebutan untuk memainkan peran yang sama, pemberian latihan kepada siswa untuk memerankan perannya dengan waktu yang terbatas. Metode *Role Playing* ini telah diterapkan sesuai dengan prosedur dan sudah berjalan dengan baik sehingga memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan berbicara siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2013). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (N. Atif, Ed.). Bandung: PT Refika Aditama.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, A dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan (Pedoman Praktis bagi Praktisi Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Hanifah, Nurdinah dan Julia. 2014. *Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Menata Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. Bandung: UPI Sumedang Press.
- Haryati, A dkk. 2014. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Tegalsari 04 Ambulu Jember*. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*: 1-5.
- Hidayah, N. 2015. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar*, Vol. 2 (2): 190-204
- Isharyani, Yul. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD*. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Isnani. 2013. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Wates. *Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nugraheni, A. (2012). *Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Putra, Nusa. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Raco, Jr. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Sa'ud, U. (2018). *INOVASI PENDIDIKAN* (Riduwan, Ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta., (April 2015), 31–46. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Emilia dan Dicki Hartanto. 2015. Peningkatan Kompetensi Guru melalui Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Kependidikan Islam*, (Online), Vol. 01 No. 1, <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/1246>, (diakses 21 Februari 2020).
- Tarigan, Henry. (2014). *Berbicara Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. (2010). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.